



Perancangan Website Jasa Titip Sebagai Fasilitator Transaksi Global

Aryanti Nur Anisah¹, Aminatus Sholikhah Putri², Fatimah Nur Alifiah³,
Mochammad Zulfikar⁴, Rhexy Pasha Dwi Olivia⁵, Achmad Zidan
Ramdani⁶, Asmaul Khusna⁷, Ronggo Alit⁸

¹⁻⁷ S1 Teknik Informatika/Jurusan Teknik Informatika, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Rektorat Unesa, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, 60213

E-mail : aryantinur.21010@mhs.unesa.ac.id¹, aminatussholikah.21012@mhs.unesa.ac.id²,
fatimah.21022@mhs.unesa.ac.id³, mochammad.21024@mhs.unesa.ac.id⁴, rhexy.21034@mhs.unesa.ac.id⁵,
achmad.21040@mhs.unesa.ac.id⁶, asmaul.21046@mhs.unesa.ac.id⁷, rongoalit@mhs.unesa.ac.id⁸

Abstract The advancement of technology has transformed the way trade is conducted, with the internet becoming the primary platform for business. E-commerce, or online trading, has opened significant opportunities for both sellers and buyers. Furthermore, online personal shopping services have gained popularity, enabling buyers to obtain goods from abroad or remote areas. However, the use of social media and informal communication limits the ease of finding and trusting personal shoppers. In order to address these challenges, this research introduces the "Jastipin Kuyyy" application as an innovative solution to facilitate personal shopping services. This application allows users to easily view and order products, provide reviews, and track their orders. Additionally, users can request items that are not listed in the application. In the technical discussion, this application is designed using the throwaway prototyping method. The process of analyzing website application requirements and system design involves users, with a focus on key features such as ordering, item requests, and order tracking. The Entity Relationship Diagram (ERD) illustrates the application's database structure, while the website usage flowchart provides an overview of user interactions. The "Jastipin Kuyyy" application aims to enhance convenience, security, and user experience in utilizing personal shopping services. It is expected that this application will serve as an efficient solution for users who wish to shop internationally or make use of personal shopping services, facilitating the broader growth of personal shopping businesses.

Keywords: Website, Design, Facilitator, Global, Transactions.

Abstrak Perkembangan teknologi telah mengubah cara perdagangan dilakukan, dengan internet menjadi platform utama dalam bisnis. E-commerce, atau perdagangan melalui internet, telah membuka peluang besar bagi penjual dan pembeli. Selain itu, jasa titip online menjadi populer, memungkinkan pembeli untuk mendapatkan barang dari luar negeri atau daerah yang sulit diakses. Akan tetapi, penggunaan media sosial dan komunikasi informal membatasi kemudahan dalam menemukan dan mempercayai pelaku jasa titip. Dalam rangka mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini memperkenalkan aplikasi "Jastipin Kuyyy" sebagai solusi inovatif untuk memfasilitasi jasa titip barang. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melihat dan memesan produk dengan mudah, memberikan ulasan, dan melacak pesanan mereka. Selain itu, pengguna dapat mengajukan permintaan barang yang tidak terdaftar dalam aplikasi. Dalam pembahasan teknis, aplikasi ini didesain dengan menggunakan metode throwaway prototyping. Proses analisis kebutuhan aplikasi website dan desain sistem melibatkan pengguna, dengan fokus pada fitur-fitur kunci seperti pemesanan, pengajuan barang, dan pelacakan pesanan. Diagram ERD mengilustrasikan struktur database aplikasi, sementara flowchart penggunaan website memberikan pandangan tentang interaksi pengguna. Aplikasi "Jastipin Kuyyy" bertujuan untuk meningkatkan kemudahan, keamanan, dan pengalaman pelanggan dalam menggunakan jasa titip barang. Diharapkan bahwa aplikasi ini akan menjadi solusi yang efisien bagi pengguna yang ingin berbelanja di luar negeri atau memanfaatkan jasa titip barang, serta memfasilitasi pertumbuhan bisnis jasa titip secara lebih luas.

Kata kunci : Website, Perancangan, Fasilitator, Global, Transaksi

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah berperan penting dalam memasuki era teknologi yang bertujuan untuk mengurangi beban kehidupan sehari-hari dan memberikan akses informasi yang lebih cepat, akurat, dan tepat, terutama dalam konteks perusahaan atau lembaga. Saat ini, internet bukan hanya digunakan

Received: Oktober 29, 2023; Accepted: Desember 12, 2023; Published: February 28, 2024

* Aryanti Nur Anisah, aryantinur.21010@mhs.unesa.ac.id

sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai platform bisnis yang memungkinkan pembuatan situs web untuk menjalankan berbagai jenis usaha. Bisnis ini mencakup penjualan produk seperti berbagai jenis roti, kue, makanan, minuman, dan lainnya. Sebelum adanya internet, para pedagang terbatas dalam promosi bisnis mereka, bergantung pada metode mulut ke mulut, brosur, dan iklan surat kabar, sehingga jangkauan mereka terbatas. Dengan hadirnya internet, bisnis menjadi lebih mudah dilakukan dan mencapai khalayak yang lebih luas[1].

Dalam masa lalu, aktivitas perdagangan biasanya dilakukan melalui pertemuan langsung antara penjual dan pembeli. Namun, kemajuan yang pesat dalam penggunaan internet telah mengubah cara berdagang. Internet menjadi semakin populer karena semakin terjangkau dan mudah digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat, dan hampir semua orang kini mengenal dan menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Pertumbuhan internet yang pesat menciptakan peluang besar bagi pedagang untuk mengembangkan bisnis mereka. Dengan internet, pedagang dapat menawarkan produk mereka secara daring kepada pembeli tanpa perlu berhadapan langsung, dan dengan jangkauan pemasaran yang lebih luas. E-commerce, atau perdagangan melalui internet, memungkinkan pedagang untuk menjual produk dan jasa secara daring. Calon pembeli atau konsumen dapat menemukan situs web pedagang, melihat produk-produk yang ditawarkan, dan melakukan pembelian secara online. Ada empat jenis E-commerce berdasarkan sifat transaksinya, salah satunya adalah "business to consumer" (B2C), yang menggambarkan transaksi eceran antara pedagang dan pembeli perorangan[2].

Jasa titip online adalah salah satu peluang dalam pemanfaatan media online untuk memudahkan seseorang dalam memenuhi kebutuhan akan barang yang diinginkan. Secara umum jasa titip adalah sebuah usaha di mana para traveller yang akan berpergian ke destinasi tertentu membuka jasa pembelian barang untuk konsumen yang membutuhkan barang dari daerah tersebut. Lalu sebagai imbal jasa atas pembelian tersebut, traveller akan mengambil margin keuntungan [3]. Hal lain yang memotivasi seorang traveller membuka jasa titip adalah tidak dibutuhkan modal yang terlalu besar [4]. Jasa titip banyak digunakan untuk membeli barang dari luar negeri dan juga tidak sedikit yang dimanfaatkan untuk membeli barang-barang dari dalam negeri. Untuk saat ini media yang digunakan untuk mempertemukan para pelaku usaha jasa titip dan konsumen masih terbatas lewat sosial media, seperti lewat Instagram, Facebook, WhatsApp, dan media komunikasi lainnya [5]. Selain itu usaha ini juga memerlukan kepercayaan dari kedua belah pihak dalam menjalankan operasi bisnisnya [6]. Traveller haruslah dikenal dan dipercaya oleh konsumen untuk membelikan barang kebutuhan yang sesuai dengan keinginannya. Sebaliknya, konsumen pun harus juga dikenal dan dipercaya oleh traveller agar tidak ditipu lewat pemesanan fiktif. Untuk itulah dalam penelitian ini akan

dibangun suatu platform berbasis web yang digunakan untuk menjembatani komunikasi dan proses transaksi antara traveller dan konsumen. Dengan demikian lewat fitur-fitur yang ada, traveller bisa menginformasikan tanggal dan destinasi tujuannya secara terbuka, serta konsumen juga bisa mencari siapa saja traveller yang akan berkunjung ke daerah yang menjadi tujuan pembelian barang kebutuhannya dengan lebih mudah.

Aplikasi "Jastipin Kuyy" hadir sebagai jawaban atas kebutuhan ini. Kami memahami bahwa penjual ingin menjangkau pasar yang lebih luas, sementara pembeli mencari cara yang lebih mudah untuk mendapatkan barang yang mereka inginkan dari seluruh dunia. Aplikasi ini bertujuan untuk menciptakan ekosistem yang memungkinkan penjual menawarkan produk mereka dan merencanakan perjalanan sesuai permintaan, sementara pembeli dapat menjelajahi berbagai produk, memesan dengan mudah, dan melakukan pembayaran dengan aman. JASTIP (Jasa Titip) adalah usaha dibidang jasa yang menawarkan jasa membeli barang. Barang yang dibeli berupa pakaian (baju, celana, jaket, tas, sepatu), makanan, barang elektronik, dan aksesoris. Usaha jasa titip ini muncul dikarenakan beberapa faktor, diantaranya: (1). Pengguna jasa tidak mempunyai waktu untuk membeli barang tersebut; (2). Pengguna jasa mencari barang yang tidak dijual didaerah tempat pengguna jasa tinggal. Jasa titip barang adalah layanan di mana seseorang atau pihak tertentu menjalankan tugas untuk membeli atau mengambil barang atau produk tertentu dan kemudian mengirimkannya kepada pelanggan tersebut. Jasa ini biasanya digunakan ketika seseorang ingin membeli barang dari lokasi yang jauh atau sulit diakses, seperti ketika berbelanja di luar negeri atau di tempat-tempat yang tidak dapat dijangkau secara langsung.

Usaha jasa titip ini, membuat para pengguna jasa titip ini harus menunggu penyedia jasa titip membuka open order (PO) untuk memesan barang yang diinginkan. Dengan tarif jasa yang akan dipakai pengguna usaha, biasanya pelaku usaha tersebut menerapkan tarif Rp 10.000 – Rp 1.000.000 untuk setiap barang tergantung dari ukuran barang dan kesulitan barang yang dipesan. Pelaku usaha dan langkanya jasa titip ini banyak dilakukan oleh kalangan wanita. Hampir semua masyarakat termasuk wanita menyukai kegiatan belanja, akan tetapi tidak sedikit pria yang menggeluti usaha jasa titip tersebut.

METODOLOGI

Sebelum dilakukan implementasi program, perlu dilakukan analisis dan desain sistem untuk mempermudah implementasi program karena sebagai acuan untuk menghasilkan program yang baik. Proses pengerjaan pada sistem website jasa titip dilakukan dengan menggunakan metode throwaway prototyping. Metode ini dipilih karena dalam pembuatannya

melibatkan responden dari pengguna sehingga desain sistem diharapkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna [7]. Selain itu metode ini juga unggul dari sisi kecepatan pembangunannya karena bisa mendeteksi masalah sejak dini sehingga secara tidak langsung lebih hemat biaya [8]. Metode throwaway prototyping memiliki 3 tahapan dalam pembuatannya, yaitu: Analisis kebutuhan sistem, yaitu untuk mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan website jasa titip barang ini.

Analisis Data

Analisis data dalam pengembangan aplikasi "Jastipin Kuyyy" memerlukan berbagai jenis data, alat analisis, dan kerangka kerja yang luas. Berikut adalah kerangka kerja umum untuk analisis data yang mendalam :

1. Sasaran pembeli adalah masyarakat menengah keatas
2. Produk branded yang tersedia meliputi, pakaian, tas, sepatu, make up, jam tangan dll.
3. Memantau tren fashion diluar negeri dan di dalam negeri
4. Estimasi pemesanan 1 hari sebelum keberangkatan dalam kondisi pembeli sudah melakukan pembayaran
5. Waktu keberangkatan hingga pembelian produk maksimal 5 hari dan harus di kirim ke alamat tujuan pembeli dalam 7 hari setelah keberangkatan.

Analisis Kebutuhan Aplikasi Website

Analisis kebutuhan aplikasi website adalah proses yang sistematis untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, dan mendefinisikan persyaratan atau kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sebuah aplikasi website. Tujuan dari analisis kebutuhan ini adalah untuk memahami dengan jelas apa yang diharapkan dari website tersebut, sehingga pengembang dapat merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan website yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan yang ada.

Proses analisis kebutuhan aplikasi website "Jastipin Kuyyy"

Pembeli dapat melihat halaman beranda walaupun belum memiliki akun pada aplikasi

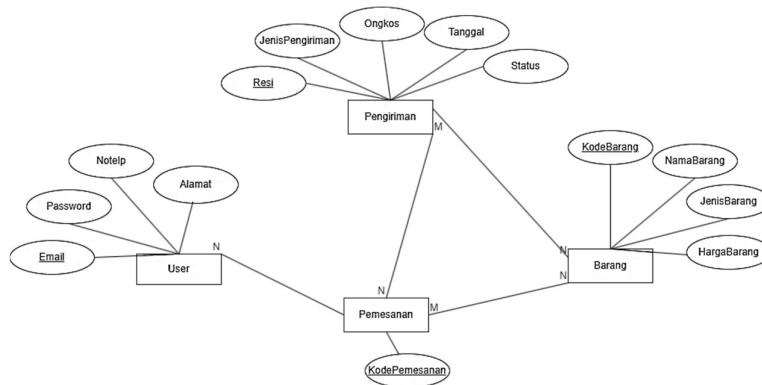
1. Harus masuk akun untuk melakukan "tambahkan ke keranjang", "pemesanan", "akun saya"
2. Katalog produk, data jadwal, dan data lain di upload oleh penjual
3. Pembayaran dilakukan melalui rekening bank
4. Jasa pengiriman sesuai dengan kebutuhan penjual
5. Pelacakan pesanan otomatis dari sistem
6. Sebelum melakukan pemesanan, pembeli akan diberi kode pin untuk validasi pesanan
7. Pembeli dapat melakukan ulasan produk setelah melakukan transaksi
8. Pembeli yang lain dapat melihat ulasan

9. Pembeli dapat mengganti password, profil, dan username

Analisis Kebutuhan Database

Analisis kebutuhan database merupakan langkah kritis dalam pengembangan sistem informasi. Ini melibatkan evaluasi dan identifikasi kebutuhan data yang diperlukan oleh suatu organisasi atau aplikasi. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam melakukan analisis kebutuhan database. Analisis kebutuhan database membantu memastikan bahwa desain database mencerminkan kebutuhan bisnis dan operasional organisasi secara efektif. Itu juga merupakan dasar untuk pengembangan aplikasi dan integrasi sistem.

- Entity Relationship Diagram (ERD)



Berikut penjelasan mengenai ERD :

Entitas "User" :

- Atribut: UserID (Email), Password, No. Telepon, Alamat.
- Entitas ini merepresentasikan pengguna aplikasi, termasuk penjual dan pembeli.

Entitas "Barang":

- Atribut: Kode Barang, Nama Barang, Jenis Barang, Harga Barang.
- Entitas ini merepresentasikan produk yang ditawarkan oleh penjual.

Entitas "Pemesanan":

- Atribut: Kode Pemesanan

Entitas "Pengiriman":

- Atribut : Resi, Jenis Pengiriman, Ongkos, Tanggal, Status

Dalam diagram ERD diatas juga terdapat beberapa hubungan yang menjadi jalan antara satu entitas dengan yang lain. Hubungan tersebut diantara lain:

1. Hubungan One-to-Many

- Hubungan antara entitas user ke pemesanan. Maksudnya ialah dengan ini entitas user yang dimana bertugas sebagai pengguna aplikasi akan melakukan banyak pemesanan. Dengan artian satu user dapat melakukan banyak pemesanan.

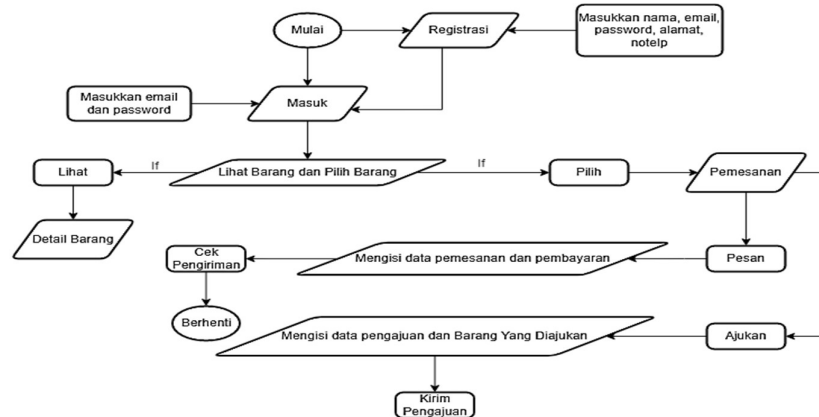
- Hubungan antara entitas pengiriman ke barang. Maksudnya ialah ketika petugas ekspedisi melakukan pengiriman barang ke alamat pelanggan, maka petugas tersebut akan bekerja dengan mengirimkan banyak barang sekali pergi. Dalam artian lain satu orang pada pihak ekspedisi saat melakukan pengiriman akan senantiasa membawa banyak barang untuk dikirimkan secara sekaligus walaupun adanya perbedaan arah dari alamat pelanggan satu dengan yang lainnya.

2. Hubungan Many-to-Many

- Hubungan antara entitas pengiriman ke pemesanan. Maksudnya ialah dengan adanya banyaknya pengiriman tentu mempengaruhi jumlah banyaknya pemesanan, begitu juga sebaliknya.

- Hubungan antara entitas pemesanan ke barang. Maksudnya ialah dengan banyaknya pemesanan yang masuk tentunya akan melibatkan banyaknya barang yang akan disiapkan dan dilakukan pengemasan.

- Flowchart Penggunaan Website



Pada gambar diatas terdaapat beberapa alur yang akan dipaparkan dan dijelaskan sesuai dengan diagram yang ada, antara lain:

1. Pengguna / User menjalankan website “Jastipin Kuyyy” dengan alamat website yang sudah ditentukan
2. Jika user belum mempunyai akun, akan diarahkan ke halaman registrasi akun dengan memasukkan data sesuai yang ada pada tampilan website, namun jika user sudah memiliki akun, maka bisa langsung untuk login dan mengakses semua fitur website yang diinginkan
3. Pada halaman beranda website akan ditampilkan beberapa produk atau barang yang menjadi rekomendasi oleh beberapa pengguna sebelumnya, yang dimana pada halaman tersebut user juga bisa langsung melihat detail produk dan memilih produk yang

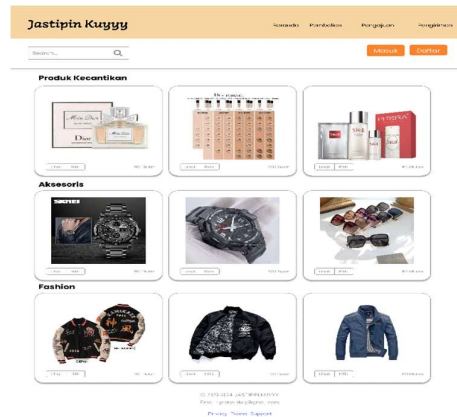
diinginkan. Jika user memilih produk, maka akan dengan otomatis produk tersebut masuk kedalam keranjang yang ada pada halaman pemesanan.

4. Selain itu, terdapat pilihan untuk pengajuan barang, yang dimana fungsi dari halaman pengajuan tersebut ialah untuk user yang akan melakukan jastip pada kami melalui website, namun barang yang diinginkan tidak sesuai atau tidak tersedia pada website, pada halaman pengajuanlah user dapat mengajukan barang tersebut untuk dijastip kepada kami. Jika user sudah melakukan pemesanan dan memilih pembayaran, terdapat halaman selanjutnya untuk melakukan pengecekan pengiriman barang yang sudah dibeli oleh user.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Desain Website

- Halaman Beranda



Pada halaman beranda website, desain yang digunakan hampir sama dengan e-commerce yang lain. Yang dimana, walaupun user tidak melakukan login atau regist tetap bisa melihat isi website untuk mempertimbangkan kembali keinginannya jika nanti tertarik untuk menggunakan jasa dari Jastipin Kuyyy.

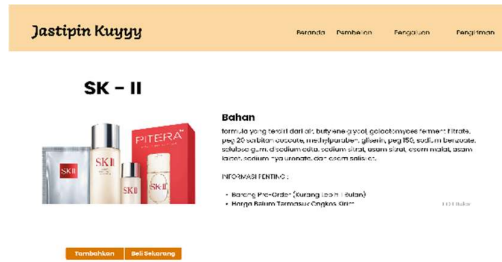
- Halaman Daftar dan Masuk Akun



Pada halaman diatas, tujuan dan fungsinya ialah untuk mempermudah pengguna dalam melakukan penyimpanan data diri pada website jasa kami ini. Sehingga ketika,

pengguna melakukan pemesanan tidak perlu melakukan pendaftaran akun ulang yang tentunya hal itu akan menghabiskan cukup banyak waktu.

- Halaman Detail Barang



Pada halaman diatas terjadi ketika user melakukan aktivitas dengan klik tombol “lihat” pada setiap box produk yng ingin dilihat detail produknya. Yang akan ditampilkan dalam halaman ini ialah nama produk, bahan yang menjadi komposisi pembuatan produk, serta banyaknya variasi produk yang ada dengan terdapat juga batas waktu Pre-Order ketika user akan melakukan dan menggunakan jasa titip kami ini.

- Halaman Pemesanan Barang



Pada halaman diatas akan ditampilkan beberapa barang yang akan dipesan oleh customer. Barang yang tampil bisa berasal dari pemilihan oleh customer melalui tombol “pilih” pada setiap box barang yang ada di halaman beranda, namun juga dapat berasal dari pengajuan barang yang tidak tercantum dalam system website jasa titip ini. Halaman ini hampir sama dengan keranjang dalam e-commerce.

- Halaman Pengajuan Permintaan Barang



Pada halaman ini akan ditampilkan beberapa data yang ada pada form untuk dapat diisi dengan baik dan benar oleh customer yang akan melakukan pengajuan permintaan barang yang akan dipesan saat barang tersebut tidak ada dalam daftar produk kami.

- Halaman Informasi Pengiriman

Status Pengiriman							
No. Resi	Nama Barang	Jenis Barang	Harga Barang	Jumlah Barang	Jasa Pengiriman	Pembayaran	Status
1580922UNESA	GE-11	PRODIK ECRANTERAK	3.000.000	1	JALF EXPRESS	DEBIT	ON DELIVERY

[Kembali](#)

Pada halaman diatas akan ditampilkan detail dari informasi pengiriman barang yang sudah dikirimkan. Hal ini dapat diperiksa langsung oleh pembeli dengan memasukkan nomor resi pengiriman.

PENUTUP

Kesimpulan dari bab kajian teori dan pembahasan yang telah disajikan adalah sebagai berikut:

- Jastip (Jasa Titip) adalah usaha di bidang jasa yang menawarkan layanan membeli barang atas nama pelanggan. Ini mencakup berbagai jenis barang seperti pakaian, makanan, barang elektronik, dan aksesoris. Jastip hadir karena ada permintaan dari mereka yang tidak memiliki waktu atau akses untuk membeli barang yang diinginkan, terutama barang-barang yang tidak tersedia di daerah tempat tinggal pelanggan.
- Jasa titip barang memberikan akses kepada pelanggan untuk produk internasional, memudahkan berbelanja di luar negeri, menghemat waktu dan usaha, mengatasi pembatasan geografis, serta membantu pelanggan mendapatkan barang langka atau unik.
- Meskipun memiliki manfaat besar, jasa titip barang juga memiliki sejumlah kendala, termasuk masalah koordinasi dan komunikasi, pembayaran yang kurang aman, serta kesulitan dalam skalabilitas bisnis.
- Aplikasi "Jastipin Kuyyy" merupakan solusi inovatif untuk memfasilitasi jasa titip barang dengan tujuan memudahkan pelanggan dalam berbelanja di luar negeri, meningkatkan keamanan dalam transaksi, dan memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur, termasuk katalog produk, pembayaran, pelacakan pesanan, pengajuan permintaan barang, dan ulasan pelanggan.

- Analisis sistem dan desain website menggambarkan halaman-halaman utama aplikasi, alur kerja, dan struktur database. Diagram ERD mengilustrasikan hubungan antara entitas, termasuk pengguna, barang, pemesanan, dan pengiriman. Flowchart penggunaan website memberikan pandangan tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi.

Dengan demikian, aplikasi "Jastipin Kuyyy" diharapkan dapat memberikan solusi yang efisien dan aman bagi pengguna yang ingin memanfaatkan jasa titip barang, serta meningkatkan pengalaman berbelanja mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Siregar, V. M. M. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9(1), 15-21.
- [2] Hidayat, R., Marlina, S., & Utami, L. D. (2017). Perancangan sistem informasi penjualan barang handmade berbasis website dengan metode waterfall. *Simnasiptek 2017*, 1(1), 175-183.
- [3] M. Rifa'i, W. Yati, and R. A. D. Susanti, "Pengaruh Komitmen dan Kepuasan Terhadap Loyalitas Konsumen Melalui Kepercayaan Dalam Menggunakan Produk Jasa Titip Toko Online," Referensi : Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi, vol. 8, no. 1, pp. 61–72, 2020.
- [4] A. Y. Hapsari, and M. H. M. Saudi, "The Importance of Personal Shopper's Services to Support Consumer Mobility," *International Journal of Engineering & Technology*, vol. 7, no. 4.34, pp. 327- 330, 2018.
- [5] A. D. Kusumastuti, "Fenomena Jasa Titip (Jastip) dan Polemik Bagi Kelangsungan Produk UMKM," *Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan*, vol. 9, no. 1, pp. 33-39, 2020.
- [6] M. T. Jannah, "Berbelanja Melalui Jasa Titip Perabot di Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus @jastipbyarumi," *Jurnal Emik*, vol. 4, no. 1, pp. 52-69, 2021.
- [7] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, 2017.
- [8] A. Wibowo, and A. Azimah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Throwaway Prototyping Development," in *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, STMIK AMIKOM Yogyakarta, Feb. 2016 pp. 103–108